

(19)日本国特許庁(JP)

(12) 公開特許公報(A)

(11)特許出願公開番号

特開2001-155066

(P2001-155066A)

(43)公開日 平成13年6月8日(2001.6.8)

(51)Int.Cl. <sup>7</sup>	識別記号	FI	テマコード(参考)
G 0 6 F 17/60		A 6 3 F 13/00	B 2 C 0 0 1
A 6 3 F 13/00			A 5 B 0 4 9
G 0 9 F 27/00		G 0 9 F 27/00	Z 5 C 0 8 2
G 0 9 G 5/00	5 1 0	G 0 9 G 5/00	5 1 0 Q
			5 1 0 B

審査請求 未請求 請求項の数10 O L (全 10 頁) 最終頁に続く

(21)出願番号 特願平11-338033

(22)出願日 平成11年11月29日(1999. 11. 29)

(71)出願人 000134855

株式会社ナムコ

東京都大田区多摩川2丁目8番5号

(72)発明者 大村 純

東京都大田区多摩川2丁目8番5号 株式会社ナムコ内

(74)代理人 100077481

弁理士 谷 義一 (外2名)

Fターム(参考) 2C001 BB10 BC10 BD07

5B049 BB49 BB61 CC02 DD05 EE07

FF03 FF04 FF06 GG04 GG07

5C082 AA03 AA06 AA37 CB01 DA87

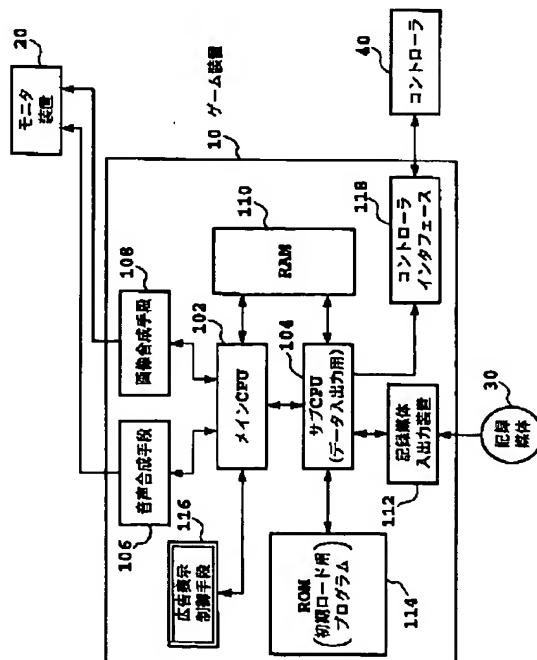
DA89 MM05 MM08

(54)【発明の名称】 広告表示装置および広告表示方法並びにコンピュータ読取り可能な記録媒体

(57)【要約】

【課題】他のデータのロード時間を利用して、効果的に広告用の画像および音声をモニタに出力させる。

【解決手段】広告表示装置であって、広告データをメモリ上に格納する広告データ格納手段と、広告データ以外の他のデータをメモリ上に格納するデータ格納手段と、広告データのモニタ出力を制御するためのパラメータテーブルをメモリ上に格納するパラメータテーブル格納手段と、パラメータテーブルに基づいて、広告データから広告用の画像および/または音声を生成してモニタ出力するように制御する広告表示制御手段とを備え、データ格納手段によりメモリ上に他のデータを格納している間に、広告データ格納手段により格納された広告データを用いて、広告表示制御手段により広告用の画像および/または音声をモニタ出力させる。



## 【特許請求の範囲】

【請求項 1】 広告データをメモリ上に格納する広告データ格納手段と、

前記広告データ以外の他のデータをメモリ上に格納するデータ格納手段と、

前記広告データのモニタ出力を制御するためのパラメータテーブルをメモリ上に格納するパラメータテーブル格納手段と、

前記パラメータテーブルに基づいて、前記広告データから広告用の画像および／または音声を生成してモニタ出力するように制御する広告表示制御手段とを備え、

前記データ格納手段によりメモリ上に前記他のデータを格納している間に、前記広告データ格納手段により格納された前記広告データを用いて、前記広告表示制御手段により前記広告用の画像および／または音声をモニタ出力させることを特徴とする広告表示装置。

【請求項 2】 請求項 1 に記載の広告表示装置であって、

前記パラメータテーブルは、表示回数、表示順序、表示エリア、表示サイズ、表示時間、表示ステージおよび／または表示シナリオのうち少なくとも 1 つを含むことを特徴とする広告表示装置。

【請求項 3】 請求項 2 に記載の広告表示装置であって、

前記広告データの表示回数、表示順序、表示エリア、表示サイズ、表示時間、表示ステージおよび表示シナリオは、広告料により決定することを特徴とする広告表示装置。

【請求項 4】 請求項 1 乃至請求項 3 のいずれかに記載の広告表示装置であって、

前記パラメータテーブルを変更する変更手段を備えたことを特徴とする広告表示装置。

【請求項 5】 請求項 4 に記載の広告表示装置であって、

前記変更手段は、ネットワークを介して前記パラメータテーブルを変更するネットワーク変更手段を備えたことを特徴とする広告表示装置。

【請求項 6】 請求項 1 乃至請求項 5 のいずれかに記載の広告表示装置であって、

前記広告表示手段は、複数の前記広告データを表示させる場合には、同一の前記広告データが連続して表示されないように表示順序を制御する手段を備えたことを特徴とする広告表示装置。

【請求項 7】 請求項 1 乃至請求項 6 のいずれかに記載の広告表示装置を備えたことを特徴とするゲーム装置。

【請求項 8】 請求項 1 乃至請求項 6 のいずれかに記載の広告表示装置であって、

前記他のデータは、ゲームプログラムに関するデータであることを特徴とする広告表示装置。

【請求項 9】 広告データをメモリ上に格納する広告デ

ータ格納ステップと、

前記広告データ以外の他のデータをメモリ上に格納するデータ格納ステップと、

前記広告データのモニタ出力を制御するためのパラメータテーブルをメモリ上に格納するパラメータテーブル格納ステップと、

前記パラメータテーブルに基づいて、前記広告データから広告用の画像および／または音声を生成してモニタ出力するように制御する広告表示制御ステップとを備え、

前記データ格納ステップによりメモリ上に前記他のデータを格納している間に、前記広告データ格納ステップにより格納された前記広告データを用いて、前記広告表示制御ステップにより前記広告用の画像および／または音声をモニタ出力させることを特徴とする広告表示方法。

【請求項 10】 広告データをメモリ上に格納させる広告データ格納ステップと、

前記広告データ以外の他のデータをメモリ上に格納させるデータ格納ステップと、

前記広告データのモニタ出力を制御するためのパラメータテーブルをメモリ上に格納させるパラメータテーブル格納ステップと、

前記パラメータテーブルに基づいて、前記広告データから広告用の画像および／または音声を生成してモニタ出力するように制御する広告表示制御ステップとを備え、

前記データ格納ステップによりメモリ上に前記他のデータを格納している間に、前記広告データ格納ステップにより格納された前記広告データを用いて、前記広告表示制御ステップにより前記広告用の画像および／または音声をモニタ出力させることを特徴とするプログラムを記録したコンピュータ読取り可能な記録媒体。

【発明の詳細な説明】

【0001】

【発明の属する技術分野】本発明は、広告表示装置、広告表示方法および該方法をコンピュータに実行させるコンピュータ読取り可能な記録媒体に関し、特に、家庭用および業務用を含むゲーム装置、ゲーム方法に関する。

【0002】

【従来の技術】近年のハードウェア技術の進歩によって、家庭用ゲーム装置でもゲームセンターで行うような立体的で、迫力に富んだゲームを楽しめるようになってきた。特に近年、記憶容量の大きい C D R O M 等の外部記録媒体をゲーム装置本体にセットし、手軽に迫力あるゲームを楽しめる家庭用ゲーム装置の普及が進んでいる。

【0003】

【発明が解決しようとする課題】しかし、業務用ゲーム機と異なり、家庭用のゲーム機では C D R O M 等のゲームソフトを記録した媒体からゲームプログラムやデータをまず読み込まなければならないため、その読み込みが完了するまでゲームを行うことができず、従って、その読

み込み時間がプレーヤにとって余分な時間となってしま  
うという問題点がある。

【0004】特に、近年のゲームは、そのゲーム内容が  
複雑で、しかもディスプレイ上に表示される画像（動画  
像、静止画像を含む。以下同様）もリアリティの高いも  
のになってきていることから、そのゲームプログラムや  
データのサイズはますます大きくなりつつあり、その一  
方でハードウェアの性能上の問題により、データのロー  
ド時間に多くの時間を費やしている。この結果、例えば  
CDROMなどからゲームプログラムやデータをゲーム  
機内のRAM内にロードするのに、10秒から20秒程  
度の読み込み時間が発生している場合が多い。このた  
め、プレーヤはロードの度にすぐにゲームを行えず、こ  
れがプレーヤの操作感覚を害し、いらいらを感じさせる  
原因となるという問題点がある。

【0005】このような場合、BGM（音楽）を流して  
場をもたせることも考えられるが、プレーヤにしてみれ  
ばこれから行おうとするゲームとは直接に関係なく、プ  
レーヤに間延びした印象を与えるという問題点がある。

【0006】また、ゲームプログラム開発には、膨大な  
資金が必要とされる場合が多く、ゲーム開発メーカが他  
の企業とタイアップしてゲーム開発を行うことも多くな  
っている。その場合に、完成したゲームプログラムの実  
行中、モニタ画面にタイアップ企業の広告画面をその広  
告料や資金協力額等に応じて効率的に表示させることも  
要望されている。

【0007】本発明の目的は、上記問題点に鑑み、ユー  
ザがCDROMのロード時間等のゲームをしていない時  
間を利用して広告画面をモニタに効率的に表示すること  
ができる広告表示装置、広告表示方法およびコンピュー  
タ読取り可能な記録媒体を提供することにある。

【0008】

【課題を解決するための手段】請求項1に記載の発明  
は、広告表示装置であって、広告データをメモリ上に格  
納する広告データ格納手段と、前記広告データ以外の他  
のデータをメモリ上に格納するデータ格納手段と、前記  
広告データのモニタ出力を制御するためのパラメータテ  
ーブルをメモリ上に格納するパラメータテーブル格納手  
段と、前記パラメータテーブルに基づいて、前記広告デ  
ータから広告用の画像および／または音声を生成してモ  
ニタ出力するように制御する広告表示制御手段とを備  
え、前記データ格納手段によりメモリ上に前記他のデー  
タを格納している間に、前記広告データ格納手段により  
格納された前記広告データを用いて、前記広告表示制御  
手段により前記広告用の画像および／または音声をモニ  
タ出力させることを特徴とする。

【0009】請求項2に記載の発明は、請求項1に記載  
の広告表示装置であって、前記パラメータテーブルは、  
表示回数、表示順序、表示エリア、表示サイズ、表示時  
間、表示ステージおよび／または表示シナリオのうち少

なくとも1つを含むことを特徴とする。

【0010】請求項3に記載の発明は、請求項2に記載  
の広告表示装置であって、前記広告データの表示回数、  
表示順序、表示エリア、表示サイズ、表示時間、表示ス  
テージおよび表示シナリオは、広告料により決定するこ  
とを特徴とする。

【0011】請求項4に記載の発明は、請求項1乃至請  
求項3のいずれかに記載の広告表示装置であって、前記  
パラメータテーブルを変更する変更手段を備えたことを  
特徴とする。

【0012】請求項5に記載の発明は、請求項4に記載  
の広告表示装置であって、前記変更手段は、ネットワー  
クを介して前記パラメータテーブルを変更するネットワ  
ーク変更手段を備えたことを特徴とする。

【0013】請求項6に記載の発明は、請求項1乃至請  
求項5のいずれかに記載の広告表示装置であって、前記  
広告表示手段は、複数の前記広告データを表示させる場  
合には、同一の前記広告データが連続して表示されない  
ように表示順序を制御する手段をさらに備えたことを  
特徴とする。

【0014】請求項7に記載の発明は、ゲーム装置であ  
って、請求項1乃至請求項6のいずれかに記載の広告表  
示装置を備えたことを特徴とする。

【0015】請求項8に記載の発明は、請求項1乃至請  
求項6のいずれかに記載の広告表示装置であって、前記  
他のデータは、ゲームプログラムに関するデータである  
ことを特徴とする。

【0016】請求項9に記載の発明は、広告表示方法で  
あって、広告データをメモリ上に格納する広告データ格  
納ステップと、前記広告データ以外の他のデータをメモ  
リ上に格納するデータ格納ステップと、前記広告データ  
のモニタ出力を制御するためのパラメータテーブルをメ  
モリ上に格納するパラメータテーブル格納ステップと、  
前記パラメータテーブルに基づいて、前記広告データか  
ら広告用の画像および／または音声を生成してモニタ出  
力するように制御する広告表示制御ステップとを備え、  
前記データ格納ステップによりメモリ上に前記他のデー  
タを格納している間に、前記広告データ格納ステップに  
より格納された前記広告データを用いて、前記広告表示  
制御ステップにより前記広告用の画像および／または音  
声をモニタ出力させることを特徴とする。

【0017】また、本発明は、請求項9に記載の広告表  
示方法であって、前記パラメータテーブルは、表示回  
数、表示順序、表示エリア、表示サイズ、表示時間、表  
示ステージおよび／または表示シナリオのうち少なくと  
も1つを含むことを特徴とする。また、本発明は、前記  
広告データの表示回数、表示順序、表示エリア、表示サ  
イズ、表示時間、表示ステージおよび表示シナリオは、  
広告料により決定することを特徴とする。また、本発明  
は、広告表示方法であって、前記パラメータテーブルを

変更する変更ステップを備えたことを特徴とする。また、本発明は、前記変更ステップは、ネットワークを介して前記パラメータテーブルを変更するネットワーク変更ステップを備えたことを特徴とする。また、本発明は、前記広告表示ステップは、複数の前記広告データを表示させる場合には、同一の前記広告データが連続して表示されないように表示順序を制御するステップをさらに備えたことを特徴とする。また、本発明は、ゲーム方法であって、前記広告表示方法を備えることを特徴とする。また、本発明は、前記他のデータは、ゲームプログラムに関するデータであることを特徴とする。

【0018】請求項10に記載の発明は、プログラムを記録したコンピュータ読取り可能な記録媒体であって、広告データをメモリ上に格納させる広告データ格納ステップと、前記広告データ以外の他のデータをメモリ上に格納させるデータ格納ステップと、前記広告データのモニタ出力を制御するためのパラメータテーブルをメモリ上に格納させるパラメータテーブル格納ステップと、前記パラメータテーブルに基づいて、前記広告データから広告用の画像および／または音声を生じてモニタ出力するように制御する広告表示制御ステップとを備え、前記データ格納ステップによりメモリ上に前記他のデータを格納している間に、広告データ格納ステップにより格納された前記広告データを用いて、前記広告表示制御ステップにより前記広告用の画像および／または音声をモニタ出力させることを特徴とする。

【0019】また、本発明は、請求項10に記載のプログラムを記録したコンピュータ読取り可能な記録媒体であって、前記パラメータテーブルは、表示回数、表示順序、表示エリア、表示サイズ、表示時間、表示ステージおよび／または表示シナリオのうち少なくとも1つを含むことを特徴とする。また、本発明は、前記広告データの表示回数、表示順序、表示エリア、表示サイズ、表示時間、表示ステージおよび表示シナリオは、広告料により決定することを特徴とする。また、本発明は、前記パラメータテーブルを変更する変更ステップを備えたことを特徴とする。また、本発明は、前記変更ステップは、ネットワークを介して前記パラメータテーブルを変更するネットワーク変更ステップを備えたことを特徴とする。また、本発明は、前記広告表示ステップは、複数の前記広告データを表示させる場合には、同一の前記広告データが連続して表示されないように表示順序を制御するステップをさらに備えたことを特徴とする。また、本発明は、ゲーム方法をコンピュータに実行させるプログラムを記録したコンピュータ読取り可能な記録媒体であって、前記広告表示方法をコンピュータに実行させるプログラムを備えるプログラムを記録したコンピュータ読取り可能な記録媒体であることを特徴とする。また、本発明は、前記他のデータは、ゲームプログラムに関するデータであることを特徴とする。

【0020】

【発明の実施の形態】以下、図面を参照しながら、本発明の実施形態について詳細に説明する。

【0021】図1は、本発明が適用される広告表示装置を備えたゲーム装置のハードウェア構成の一例を示す図であり、ゲーム装置のハードウェア構成のうち本発明に関係する部分のみを概念的に示している。ここで、本実施形態においては、ゲームソフトを記録したCDROM等の外部の記録媒体30を所定位置にセットして使用される家庭用のゲーム装置10を一例として説明する。

【0022】ゲーム装置10は、少なくとも、データ入出力用のサブCPU104と、初期ロード用プログラム（記録媒体の情報をゲーム装置本体に読み込むためのプログラム）を記憶しているROM114と、プログラムや画像データ等を記憶するRAM110と、コントローラ40に接続されるコントローラインタフェース118と、外部の記録媒体30の入出力を司る記録媒体入出力装置112と、ゲーム装置10の動作を統括的に制御するメインCPU102と、広告用の画像および音声のモニタ出力を制御する広告表示制御手段116と、モニタ装置20に接続される音声合成手段106および画像合成手段108とから構成される。

【0023】モニタ装置20は、画像合成手段108から出力されるビデオ信号等の画像信号と音声合成手段106から出力される音声信号とを受けて、ゲームや広告等の画像の表示ならびに必要な音声等の出力を行う。

【0024】記録媒体30には、ゲーム用および広告用のプログラム、データ等が記録されている。

【0025】また、コントローラ40は、ゲーム装置10のコントローラインタフェース118に接続され、ユーザが操作することにより情報を入力する機能を有する。

【0026】なお、本ゲーム装置10は、ネットワークを介して他者と通信するための通信インタフェースを備えてもよい。

【0027】次に、このように構成された本実施の形態におけるゲーム装置10の動作の一例について、以下に図2および図3を参照して詳細に説明する。

【0028】図2は本実施例のゲーム装置の動作の一例を具体的に説明するための図である。

【0029】ゲームソフトを記録媒体30からローディングするときは、まず、サブCPU104がROM114に記録されている初期ロード用プログラムに従って、記録媒体入出力装置112により記録媒体30の領域Aにアクセスし（ステップS202）、広告データを読み出してRAM110の領域aに格納する（ステップS204）。ここで、広告データは、モニタ出力する広告用の画像および音声のデータや、広告画像等を静止画および／または動画として表示するためのプログラムや、広告用の画像および音声のモニタ出力を制御するための後述

するパラメータテーブル等を含む。

【0030】ついで、メインCPU102は領域aから広告データ等を読み出し（ステップS206）、広告表示制御手段116の制御下においてモニタ装置20上に広告データから生成される広告用の画像および音声を出力するとともに（ステップS208）、同時にサブCPU104に指示して記録媒体30の領域Bから広告データ以外の他のデータ（例えば、ゲームプログラムに関するデータ等）をアクセスし（ステップS210）、RAM110上の領域bに格納する（ステップS212）。10

【0031】ついで、メインCPU102は広告データ以外のプログラムやデータ等をRAM110の領域bから読み出し（ステップS214）、モニタ装置20上で広告以外の画像（静止画および／または動画）および音声を出力する（ステップS216）。このように、広告データのモニタ出力と他のデータのローディングとを同時並行的に行うことができる。

【0032】図3はサブCPUとメインCPUの具体的な動作手順を示すフローチャートである。

【0033】まず、ゲーム装置の内部に、外部記録媒体であるCDROMなどをセットして、データの読み込みを開始すると、実施例のゲーム装置10では、まずサブCPU104が、記憶媒体30から広告データの読み出しを行い（ステップS302）、読み出したデータなどをRAM110内へ順次格納してゆく（ステップS304）。20

【0034】ついで、RAM110内への広告データの読み込みが終了すると、次にメインCPU102は、RAM110に記憶された広告データの読み出しを開始し（ステップS306）、広告表示制御手段116の制御下で広告データから広告用の画像（静止画および／または動画）および音声を生成してモニタ装置20のディスプレイ上に出力する（ステップS308）。このステップS308に同期して、メインCPU102は、サブCPU104に対し、記憶媒体30から広告データ以外の他のプログラムおよびデータの読み出し指令を出し、この指令を受けてサブCPU104は、記憶媒体30から他のプログラムおよびデータの読み出しを開始し（ステップS310）、そのデータはRAM110内へ格納される（ステップS312）。30

【0035】ついで、サブCPU104は、RAM110への格納が終了したことをメインCPU102に通知すると、メインCPU102は、RAM110内に記憶された他のデータ等の読み出しを開始する（ステップS314）。

【0036】ついで、メインCPU102はRAM110に格納された他のデータ等、例えばゲームのプログラムおよびデータに従って、ゲーム等の初期条件の設定を行い、他のデータ等から生成される画像（静止画および／または動画）をモニタ出力してゲーム等の実行を開始40

する（ステップS316）。

【0037】次に、本実施形態のゲーム装置10における広告表示制御手段116の動作について、図4乃至図10を参照して詳細に説明する。

【0038】図4は、本実施形態による広告表示制御手段116の構成の一例を示す図である。

【0039】広告表示制御手段116は、少なくとも表示制御手段400、パラメータテーブル設定手段402およびパラメータテーブルメモリ404から構成される。表示制御手段400は、パラメータテーブルメモリ404に格納された各広告データのパラメータテーブルに従って広告データのモニタ出力を制御する機能を有する。パラメータテーブル設定手段402は、ユーザにコントローラ40を用いてパラメータテーブルメモリ404を変更させる機能を有する。すなわち、ユーザ等はコントローラ40を操作することにより、パラメータテーブルメモリ404に格納されたパラメータテーブルの内容をリアルタイムに変更することができる。これにより、広告用の画像（静止画および／または動画）および音声の出力方法を臨機応変に制御できるようになり、より効率的に広告用の画像（静止画および／または動画）および音声を出力することが可能になる。パラメータテーブルメモリ404は、RAM110に格納された広告データに含まれる各広告データのパラメータテーブルを一括して格納しているメモリである。パラメータテーブルメモリ404は、記録媒体30からサブCPU104によりRAM110に格納された各広告データのデータテーブルを一括管理することにより表示制御手段400のアクセスを高速化させることができる。従って、パラメータテーブルメモリ404は、表示制御手段400の処理の高速化のため設けられたものであるため必ずしも必須の構成ではなく、RAM110のパラメータテーブルを参照してもよい。

【0040】図5乃至図9は、本実施形態によるパラメータテーブルの一例を示す図である。

【0041】図5は、パラメータテーブルメモリ404に格納されたパラメータテーブル500の一例を示す図であり、本図においてパラメータテーブル500は広告データ番号502および表示回数の割合504を記録する。表示回数の割合504は、広告データをモニタ出力する回数の割合、すなわち表示頻度を示す。表示制御手段400は、表示回数の割合504で示す割合を満たすように、各広告データの表示順序を決定して、メインCPU102にモニタ出力するように指示する。例えば、図5の例で説明すると、表示回数の割合504で示した表示回数の割合となるように、表示制御手段400は予め演算して表示順序（例えば、広告データ番号1→広告データ番号2→広告データ番号1→広告データ番号3→広告データ番号2→広告データ番号1等）を決定して、その順番でモニタ出力するように制御してもよい。さら

に、このように決定した表示順序およびカレント広告データ番号（すなわち、一番最後に表示した広告データ番号または次回表示する広告データ番号）をパラメータテーブルに格納しておき、次回広告を表示する時に参照してもよい。

【0042】また、各広告データに対し表示回数の割合504で指定した割合で重み付けをして、既存の乱数発生プログラムを利用して順番をアトラダムに決定してもよい（例えば、0乃至5までの乱数を発生させるプログラムを利用して、その発生させた乱数が0〜2であれば広告データ番号1の広告用の画像および音声を、発生させた乱数が3または4であれば広告データ番号2の広告用の画像および音声を、また発生させた乱数が5であれば広告データ番号3の広告用の画像および音声をそれぞれモニタ出力するように制御する）。

【0043】図6は、パラメータテーブルメモリ404に格納されたパラメータテーブル600の一例を示す図であり、本図においてパラメータテーブル600は広告データ番号602および表示エリア604を記録する。表示エリア604は、広告データをモニタ出力するエリアを示す。ここで、表示エリアとは、例えば図10に示すように、モニタ装置20のモニタ画面1000中の広告表示エリア1002を任意に区切ったものをいう。図10の例では、モニタ画面1000中の広告表示エリア1002は、X、YおよびZの3つの表示エリアに区切られている。表示制御手段400は、表示エリア604で示す表示エリアに、各広告データを表示するように、メインCPU102にモニタ出力するように指示する。例えば、図6の例で説明すると、エリアXには広告データ番号1の広告用の画像および音声を、エリアYには広告データ番号2の広告用の画像および音声を、またエリアZには広告データ番号3の広告用の画像および音声をそれぞれモニタ出力するように制御する。

【0044】図7は、パラメータテーブルメモリ404に格納されたパラメータテーブル700の一例を示す図であり、本図においてパラメータテーブル700は広告データ番号702および表示サイズ704を記録する。表示サイズ704は、広告データをモニタ出力するサイズを示す。ここで、表示サイズとは、例えば図7に示すように、モニタ装置20のモニタ画面の広告表示エリアのうち各広告データによって表示される広告画像が占める割合を示してもよく、また、表示サイズをピクセルで指定してもよい。例えば、図7の例で説明すると、広告表示エリアのうち30%のサイズで広告データ番号1の広告用の画像および音声を、広告表示エリアのうち40%のサイズで広告データ番号2の広告用の画像および音声を、また広告表示エリアのうち30%のサイズで広告データ番号3の広告用の画像および音声をそれぞれモニタ出力するように制御する。

【0045】図8は、パラメータテーブルメモリ404

に格納されたパラメータテーブル800の一例を示す図であり、本図においてパラメータテーブル800は広告データ番号802および表示時間804を記録する。表示時間804は、広告データをモニタ出力する時間を示す。表示制御手段400は、表示時間804で示す時間を満たすように、各広告データの表示時間を決定して、メインCPU102にモニタ出力するように指示する。例えば、図8の例で説明すると、10秒間は広告データ番号1の広告用の画像および音声を、続く5秒間は広告データ番号2の広告用の画像および音声を、続く8秒間は広告データ番号3の広告用の画像および音声をそれぞれモニタ出力するように制御する。

【0046】図9は、パラメータテーブルメモリ404に格納されたパラメータテーブル900の一例を示す図であり、本図においてパラメータテーブル900は広告データ番号902および表示ステージ904を記録する。表示ステージ904は、広告データをモニタ出力するステージを示す。ゲームには、数個のステージ（レースゲームであればレース場等であり、ロールプレイングゲームであれば特定の国等であり、アクションゲームであればクリアする面等である）があるのが一般的であるため、各ステージ毎に、あるいはブロック毎（例えば最初のステージのブロックと、中間のステージのブロックと、最後のステージのブロックとにステージを区切る等）に、異なる広告データによる広告用の画像および音声をモニタ出力させてもよい。例えば、図9の例で説明すると、ステージ1および2においては広告データ番号1の広告用の画像および音声を、ステージ3乃至5においては広告データ番号2の広告用の画像および音声を、またステージ6乃至10においては広告データ番号3の広告用の画像および音声をそれぞれモニタ出力するように制御する。

【0047】また、ゲームのストーリー進行（シナリオ）に合わせて、そのシナリオに最適な広告用の画像および音声をモニタ出力させてもよい。例えば、ロールプレイングゲームであるならば、パラメータテーブルに各広告データ番号に対応する表示シナリオ（例えば、ダンジョン、草原上等）を格納しておき、例えば、ダンジョン内のシナリオと、草原上のシナリオとは異なる広告用の画像および音声をモニタ出力させてもよい。

【0048】（他の実施形態）以上、図5乃至図9を用いて上述したようにパラメータテーブルの一例を示し、表示制御手段400がパラメータテーブルに従って広告データによる広告用の画像および音声のモニタ出力を制御する方法について説明したが、本発明はかかる実施形態に限定されるものではなく、他のいかなるパラメータテーブルを用いて、広告用の画像および音声のモニタ出力を制御してもよい。また、上述した実施の形態においては、パラメータテーブルを単独で用いる場合を一例に説明したが、本発明はこの場合に限定されるものではない。



く、上述したパラメータテーブルを必要に応じて適宜組み合わせたいずれの場合においても本発明を実施することができることは当業者にとって自明である。

【0049】また、本発明の他の実施形態において、上述した広告データの表示回数、表示エリア、表示サイズ、表示時間、表示ステージおよび表示シナリオ等は、各広告データに対する広告依頼主が支払う広告料により決定してもよい。すなわち、広告料の多寡により表示回数等を増減してもよい。

【0050】また、本発明の他の実施形態において、表示制御手段400は、複数の広告用の画像および音声を出力させる場合には、同一の広告用の画像および音声が続出して出力されないように、表示順序を制御してもよい。このように制御することにより、ユーザが広告を飽きずに見ることができるようになり、広告効果が高まるという効果がある。

【0051】また、本発明の他の実施形態において、表示制御手段400は、複数の広告用の画像および音声を出力させる場合には、他の要因（例えば、起動時の時刻、プレイヤーが最初に押したコントローラ40のボタンまたは最初にボタンを押すまでの時間等）を利用して表示順序を制御してもよい。このように制御することにより、表示順序にバリエーションが発生し、ユーザが広告を飽きずに見ることができるようになり、広告効果が高まるという効果がある。

【0052】また、上述した実施の形態においては、広告表示装置はゲーム装置と一体化した場合、すなわち、広告表示装置の各構成要素について、ゲーム装置の構成要素と共有できるものについては、処理の高速化等のために共有した形態で実施する場合について説明したが、本発明はかかる実施形態に限定されるものではなく、広告表示装置をゲーム装置とは独立の筐体上に実現する形態で実施してもよい。

【0053】また、上述した実施の形態においては、広告表示装置は広告用の画像および音声をモニタ表示する場合を一例に説明したが、本発明はかかる実施形態に限定されるものではなく、広告用の画像または音声のうちいずれか一方のみをモニタ出力する形態で実施してもよい。

【0054】また、上述した実施の形態においては、広告データおよび他のデータは記録媒体からメモリにダウンロードする場合を一例に説明したが、本発明はかかる実施形態に限定されるものではなく、広告データおよび/または他のデータは、例えば通信回線（デジタル回線、アナログ回線のいずれも含む）を介して、外部の装置からメモリにダウンロードする等、他の手段によりメモリに格納してもよい。また、パラメータテーブルの変更は、該ネットワークを介して、例えば広告依頼主やゲーム製作会社等により、任意のタイミングで変更してもよい。これにより、広告表示制御の遠隔からの一括管理

が可能となる。

【0055】さらに、家庭用ゲーム装置を用いる場合を一例に説明したが、本発明はこの場合に限定されるものではなく、パーソナルコンピュータ用のゲームソフトや、業務用ゲーム機等のゲーム装置のいずれの場合においても実施することができることは当業者にとって自明である。また、広告表示装置を備えるものはゲーム装置に限定されず、パーソナルコンピュータに本発明の広告表示装置を備えることにより、例えば、ブラウザによりインターネットのホームページを閲覧する場合に、ホームページの画像データ等をコンピュータのメモリ上にダウンロードしている間、モニタ上に広告データを出力させることもできる。

【0056】さらにまた、本発明の他の実施の形態において、上述したプログラムされたメインCPU102等により実行される処理は、記録媒体（例えば、フロッピーディスク、CD-ROM、DVD-ROM、ハードディスク等）または伝送媒体（例えば、デジタルデータストリーム、搬送波等）にプログラムの形態で記録させておき、任意のコンピュータのメモリ等にロードすることにより、個々の装置毎に必要な時いつでも実行させることが可能である。すなわち、本発明の他の実施形態において、本発明はコンピュータ・システムにおいてCPUにロードされ実行されるコンピュータプログラム製品として実施することができる。本発明の各手段を定義するプログラムは、多くのフォーム（形態）でコンピュータにインストールすることができるのは当業者には自明である。これらのフォームの例としては、（a）コンピュータで使用可能な非書き込み記憶媒体（例えば、コンピュータの入出力装置によって読取ることのできるROM、CD-ROMディスク、DVD-ROMディスク等）中に永久的に保持されている情報のフォーム、

（b）コンピュータで使用可能な書き込み可能な記憶媒体（例えば、RAM、フロッピーディスクおよびハードディスク駆動装置等）中に、前もって保持されている情報のフォーム、（c）例えばデジタルデータストリームまたは搬送波に乗せられたコンピュータデータ信号等のごとく、モデム等の通信制御装置を用いて電話回線、ネットワークのような伝送媒体を介してコンピュータに伝達される情報のフォーム、などがあり、本発明はこれらのフォームに限定されるものではない。従って、本発明の広告制御方法を管理する、コンピュータで読取り可能なプログラムを記録した媒体は、本発明の他の実施の形態を与えることは当業者にとって自明である。

【0057】

【発明の効果】以上詳細に説明したように、本発明によれば、広告データをメモリ上に格納する広告データ格納手段と、広告データ以外の他のデータをメモリ上に格納するデータ格納手段と、広告データのモニタ出力を制御するためのパラメータテーブルをメモリ上に格納するパ

ラメータテーブル格納手段と、パラメータテーブルに基づいて、広告データから広告用の画像および／または音声を生成してモニタ出力するように制御する広告表示制御手段とを備え、データ格納手段によりメモリ上に他のデータを格納している間に、広告データ格納手段により格納された広告データを用いて、広告表示制御手段により広告用の画像および／または音声をモニタ出力させるので、他のデータのロード時間を利用して、効果的に広告用の画像および音声をモニタに出力させることができる。

【0058】また、本発明によれば、パラメータテーブルは、表示回数、表示順序、表示エリア、表示サイズ、表示時間、表示ステージおよび／または表示シナリオのうち少なくとも1つを含むので、これらの種々のパラメータを用いて、広告データの表示頻度等を制御することにより、より効果的に広告用の画像および音声をモニタに出力させることができる。

【0059】また、本発明によれば、広告データの表示回数、表示順序、表示エリア、表示サイズ、表示時間、表示ステージおよび表示シナリオは、広告料により決定するので、種々のパラメータを広告データの依頼主が支払う広告料を基に決定することができ、より効率的に広告用の画像および音声をモニタに出力させることができる。

【0060】また、本発明によれば、広告表示装置は、ゲーム装置に備えられ、また、他のデータは、ゲームプログラムに関するデータであるので、家庭用または業務用のゲーム装置において、ゲームプログラムに関するデータ（例えば、プログラム、画像データ、音声データ等）のロード時間を利用して、効果的に広告用の画像および音声をモニタに出力させることができる。

【図面の簡単な説明】

【図1】本発明が適用されるゲーム装置のハードウェア構成の一例を示す図である。

【図2】本実施例のゲーム装置の動作の一例を具体的に説明するための図である。

【図3】サブCPUとメインCPUの具体的な動作手順を示すフローチャートである。

【図4】本実施形態による広告表示制御手段の構成の一例を示す図である。

【図5】本実施形態におけるパラメータテーブルメモリに格納されたパラメータテーブルの一例を示す図である。

【図6】本実施形態におけるパラメータテーブルメモリに格納されたパラメータテーブルの一例を示す図である。

【図7】本実施形態におけるパラメータテーブルメモリに格納されたパラメータテーブルの一例を示す図である。

【図8】本実施形態におけるパラメータテーブルメモリに格納されたパラメータテーブルの一例を示す図である。

10 【図9】本実施形態におけるパラメータテーブルメモリに格納されたパラメータテーブルの一例を示す図である。

【図10】本実施形態におけるモニタ画面の広告表示エリアの一例を示す図である。

【符号の説明】

10 ゲーム装置

20 モニタ装置

30 記録媒体

40 コントローラ

20 102 メインCPU

104 サブCPU

106 音声合成手段

108 画像合成手段

110 RAM

112 記録媒体入出力装置

114 ROM

116 広告表示制御手段

118 コントローラインタフェース

400 表示制御手段

30 402 パラメータテーブル設定手段

404 パラメータテーブルメモリ

500 600 700 800 900 パラメータ  
テーブル

502 602 702 802 902 広告データ  
番号

504 表示回数の割合

604 表示エリア

704 表示サイズ

804 表示時間

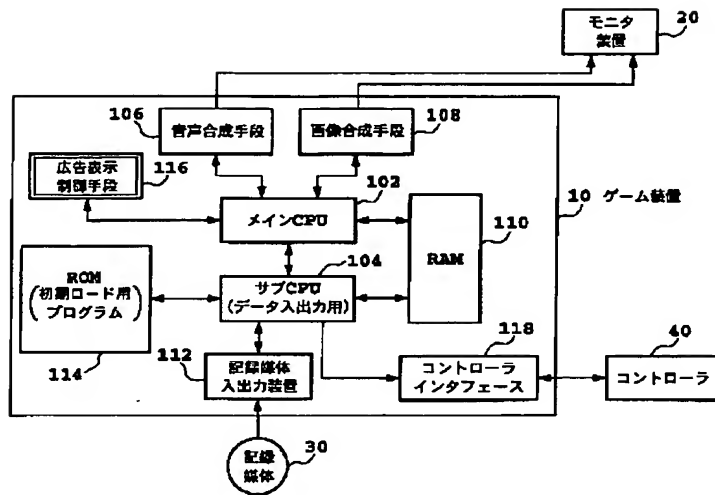
40 904 表示ステージ

1000 モニタ画面

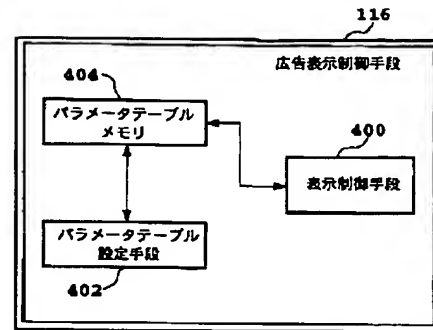
1002 広告表示エリア



【図1】



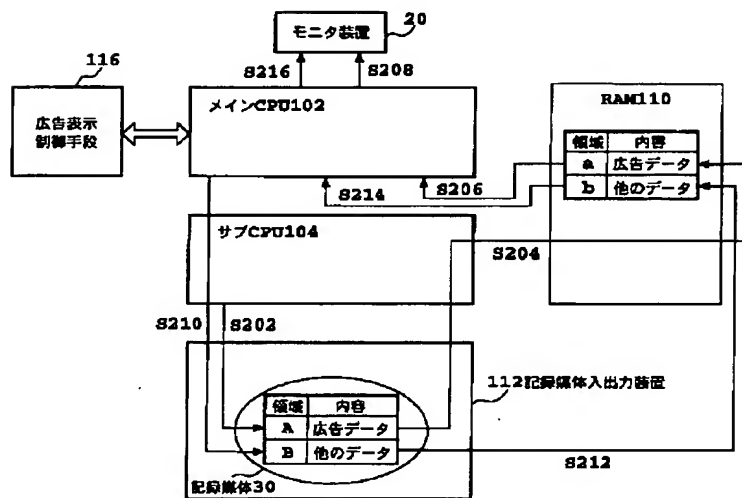
【図4】



【図5】

502	504
広告データ番号	表示回数の割合
1	3/6
2	2/6
3	1/6

【図2】



【図9】

902	904
広告データ番号	表示ステージ
1	1-2
2	3-5
3	6-10

【図6】

602	604
広告データ番号	表示エリア
1	X
2	Y
3	Z

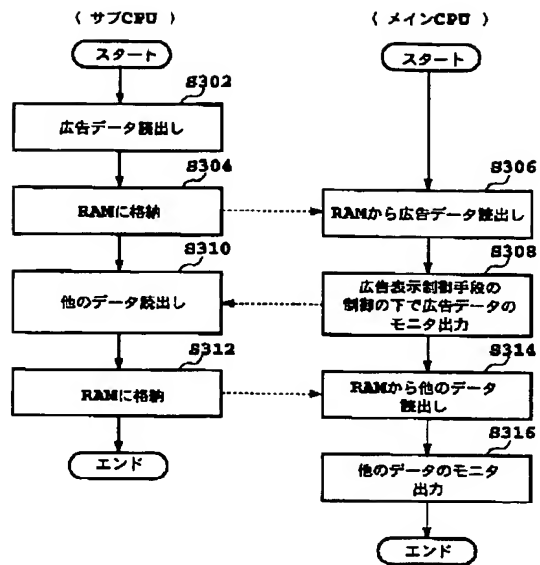
【図7】

702	704
広告データ番号	表示サイズ
1	30%
2	40%
3	30%

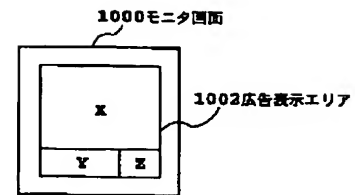
【図8】

802	804
広告データ番号	表示時間
1	10秒
2	5秒
3	8秒

【図3】



【図10】



フロントページの続き

(51)Int.Cl.<sup>7</sup>  
G 0 9 G 5/00

識別記号  
5 1 0

F I  
G 0 6 F 15/21

テーマコード(参考)  
Z